MPCD magazine

Need for speed

OS Special

En er was gratis Internet...

Clubzaken

Toca2

Klein, kleiner,... wel erg klein!

Jaargang 10
Nummer 38
November/December 1999

MCS

Meijers Computers & Software

Multimedia, Computers en supplies

Jeugd software & kinderen supplies

U kunt bij ons terecht voor:

Software voor kinderen vanaf 3 tot 14 jaar. Zoals educatief, inkleur en print software en natuurlijk ook spellen.Supplies zoals kindermuisjes muismatjes met stripfiguren, en andere leuke ideeén voor uw kinderen en de computer

(En natuurlijk ook voor computer-systemen en printers)

Adres:
Slangenburg 138
3328 DR Dordecht

Tel:078-651156(na 18.00)
fax: 078-6512648
Antw. App. :078-6512648

Colofon

Voorzitter
Eric Blaak, 06-53737108
(Eric@ebprod.demon.nl)

Penningmeester
Hans Meijers, 078-6511156
(mcs@cybercomm.nl)

Secretaris
Marco Heijdeman, 078-6142104

Bestuursleden
Bas Vijfwinkel, 078-6315565
(bas5winkel@hotmail.com)
Arjan Steenbergen, 078-6146378
(A.Steenbergen@inter.nl.net)

Correspondentieadres
MSX & PC Club Drechtsteden
Slangenburg 138
3328 DR Dordrecht
Tel. 078-6511156

Donatie & Contributie
Giro 72.46.96
Rabobank 159.81.84.78
t.n.v. MPCD, Slangenburg 138,
3328 DR, Dordrecht

Redactie
Arjan Steenbergen (zie boven)

Vaste medewerkers
Bas Vijfwinkel
Edgar van Waardenburg

Inzenden materiaal
Arjan Steenbergen
Mauritsweg 11, 3314 JG, Dordrecht
A.Steenbergen@inter.nl.net

Internet
MPCD Online staat op het adres:
http://mpcd.mypage.org

Copyright ©1999
Niets uit deze uitgave mag worden vermenigvuldigd en/of gepubliceerd zonder schriftelijke toestemming vooraf.

Inhoud

Need for speed 4

OS Special 7

En er was gratis Internet... 11

Clubzaken 16

Toca2 18

Klein, kleiner,... wel erg klein! . 21

Agenda

December

3	clubavond
17	clubavond (feestavond)

Januari

7	nieuwjaarsreceptie
	ingelaste ledenvergadering
21	**clubavond**

Februari

4	**clubavond**
18	**clubavond**

Need for speed:

Road challenge

Relatief kort na het verschijnen van Need for Speed 3: Hot Pursuit, lag de volgende versie al weer in de winkel. Hoogste tijd voor een kritische blik van Edgar.

Minimum systeemeisen
- Windows 95/98
- Pentium 200 MHz (of vergelijkbaar)
- 32 MB RAM
- 100 MB vrije harde schijfruimte
- 4 speed CD-ROM speler
- 2 MB videokaart

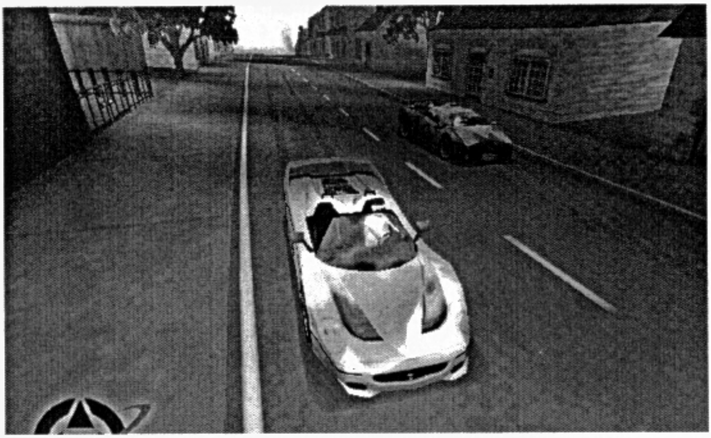
In eerste instantie was het de bedoeling dat ik een recensie over "Need for speed 3: Hot pursuit" zou schrijven. Maar de makers van "Electronic Arts" zitten niet echt stil, want ondertussen is het volgende deel al weer uit. Dat is behoorlijk snel en daarom vraag ik me af of er nu wel zoveel verbetert is, of dat dit gewoon weer eens een commerciële zet is. Maar laten we maar eens rustig naar deze nieuwe versie gaan kijken.

Om te beginnen heet dit spel niet officieel Need for speed 4, zoals je wel zou verwachten. Nee, bij NFS3 is men begonnen met een subtitel (Hot pursuit) en dat zetten ze nu door en laten de 4 geheel weg bij de spel benaming. Maar ach, het spel zal in de volksmond toch wel gewoon NFS4 genoemd worden.

De spelmogelijkheden

In deze nieuwste NFS-versie hebben we natuurlijk de standaard spelopties zoals single-race, tournaments, knockout-races en dat alles in singleplayer en multiplayer. Daarnaast heeft NFS4 ook de nieuwe spelopties: "Hot Pursuit" en "Careerplay".

Bij Hot Pursuit draait het, zoals de naam al doet vermoeden, om achtervolgingen. Kijk, bij een racespelletje hou je je meestal niet aan de geldende snelheden. En daar is "oom agent" weer niet blij mee. Oftwel: Bij deze speloptie, krijg je het complete politieapparaat achter je aan. Als je gesnapt wordt met een te hoge snelheid, wordt gelijk je signalement op de politieradio (waar jij vrolijk op mee kan luisteren) door gebrieft, zodat iedere agent op het circuit weet dat ze jou moeten hebben. Hierbij worden ze ook nog eens geholpen door een helicopter en geniepige hulpmiddelen zoals wegblokkeringen (met betonblokken) en zogenaamde "spike-strips" (bezorgt je geheid



een stel lekke banden). Hierbij is het dan aan jou de taak zolang mogelijk uit handen van die politie te blijven. Maar je kan ook de rollen omdraaien. Dan kan jij achter het stuur van zo'n politiewagen kruipen en moet je binnen een bepaalde tijd alle snelheidsovertreders klemrijden.

Nu zat de Hot Pursuit optie ook al in NFS3. Maar de "Careerplay" is echt nieuw voor NFS. Vandaar ook de naam die ze aan de Amerikaanse en Playstation versie gehangen hebben: "High Stakes" (hoge inzet). Hierbij begin je met de goedkoopste auto, de BMW Z3 of Mercedes CLK (wat je goedkoop noemt!). Door nu races te gaan rijden en bij voorkeur te winnen, kan je geld verdienen. Geld, dat je kan gebruiken om de huidige auto te repareren of te upgraden. Maar je kan natuurlijk ook je zuurverdiende centjes in een nieuwe, duurdere, betere, en snellere auto te steken. Als je eenmaal wat verder in je carrière komt, dan krijg je ook de zogenaamde "high stakes"-races. Je gaat tegen iemand anders racen, met als inzet: je eigen auto. Dus als je wint, dan heb je de bolide van je tegenstander voortaan in je virtuele garage staan. Maar als je verliest, dan heb je dus een probleem: daar gaat je zorgvuldig opgebouwde race-bak.

Het spel

Nu genoeg over de spelopties... Let's play! Natuurlijk hebben we in NFS4 weer een nieuwe lading auto's tot onze beschikking. Wat dacht u van: BMW Z3, BMW M5, Ferrari F50, Ferrari 550 Maranello, McLaren F1 GTR, Jaguar XKR, en zo kunnen we nog wel even doorgaan. Mocht je tussen deze auto's niets van je gading vinden, dan biedt internet uitkomst. Op diversen sites zijn extra auto's te vinden die je naar hartelust kunt downloaden.

Als je eenmaal een auto hebt kunnen kiezen, dan kan je hem nog een kleur geheel naar eigen voorkeur geven ook. Daarbij is het ook wel een leuk detail dat je bij een cabriolet ook nog even kan kiezen of je met de kap open of dicht wilt rijden.

Natuurlijk heeft NFS4 ook weer een lading nieuwe circuits, welke er stuk voor stuk echt heel gaaf uit zien. Boordevol leuke kleine details, die het echt af maken. Alleen de bonuscircuits moet je, je niet te veel van voorstellen als je NFS3 ook al gespeeld hebt. Meer dan de helft van de bonuscircuits, zijn de standaard circuits van NFS3. Dat vind toch wel een hele grove misser!

Als groot minpunt van de Need for Speed serie werd altijd aangedragen, dat je de meest extreme crashes kon maken zonder ook maar een krasje op te lopen. Dat is nu over. In NFS4 krijgen de auto's gewoon schade. Hoe meer je crashed, hoe beroerder je auto gaat rijden. Vooral bij ritten in het donker kan deze schade heel vervelend zijn. Als je met je voorkant ergens tegenaan botst, dan begeven je koplampen het al snel, met als resultaat dat je weinig meer ziet. Dus dit is wel heel realistisch gemaakt. De rest van de schade is nog niet echt realistisch te noemen. Je kan gewoon met 200 km per uur frontaal tegen een betonnen muur rijden en nog doodleuk verder gaan.

De reacties van de auto's zijn wel erg realistisch gemaakt. Misschien iets te. Bij dit spel wordt je zo'n beetje verplicht om een stuurwiel (liefst met force-feed-back) aan te schaffen. Zeker de wat snellere auto's zijn vrij moeilijk te bereiden met het toetsenbord.

GFX & SFX:

Nu we het toch over realisme hebben: Grafisch, zit NFS4 echt top in elkaar. Tenminste.... als je een 3D-kaart hebt. Anders kan je maar beter eerst voor zo'n ding gaan sparen, want dan valt het grafisch echt tegen (of zou dat komen omdat ik zo verwend ben).

Hoe verder de NFS serie zich ontwikkeld hoe realistischer alles word. Je 3D-dashboard deint nu mee op de hobbels van de weg, al deint hij naar mijn idee af en toe wel iets te overdreven. Maar ook de kleine details zoals, dashboardverlichting, opspattend water of bladeren vanaf het wegdek, regendruppels of sneeuwvlokjes op je voorruit, die details maken het echt helemaal af.

Verder zorgt de 3D-audio (mits je geluidskaart dat ondersteunt) voor een laatste stukje realisme. Ook hier zijn weer allerlei kleine details in verwerkt, zoals windgeruis, fluitende vogeltjes en klaterende beekjes. Alleen de muziek die ze meegeleverd hebben, kan ik niet echt waarderen. Maar gelukkig kan je je NFS-cd verwisselen voor je favoriete muziek-cd, zodat je wel leuke muziek op de achtergrond hebt.

Conclusie

Ondanks dat NFS3 al vrij snel opgevolgd is, kan je echt wel stellen dat NFS4 een op zich zelf staand spel is. Met al z'n nieuwe feature's is het echt weer een topper. Een must voor de racefanaten onder ons !

Edgar van Waardenburg

OS Special

De laatste tijd is er veel te doen over allerlei besturingssystemen. De pers heeft tegenwoordig meer aandacht voor Linux dan voor Windows. Als we de Linux aanhangers mogen geloven, heeft Windows zijn langste tijd gehad. Werken we binnenkort inderdaad met Linux, Mac of BeOS, of is het gewoon de zoveelste hype? Hoogste tijd om de zaken eens nuchter op een rijtje te zetten.

Drie

De wereld van de besturingssystemen is globaal in te delen in drie kampen: Windows, Unix en Mac. Er zijn nog wel wat andere systemen, zoals OS/2, maar die zijn niet bedoeld voor de gewone consument en vallen dus buiten dit verhaal.

Windows

Deze kennen we natuurlijk allemaal. Het grote merendeel van alle computers draait op Microsoft Windows, het kindje van Bill Gates. Er zijn twee typen Windows besturingssystemen voor pc's: Windows 9x en Windows NT. Voor palmtop computers is er ook nog Windows CE, maar daar zal ik het verder niet over hebben.

Windows 9x (95/98) is voor de consument en die heeft vrijwel iedereen op zijn computer staan. De laatste versie daarvan is Windows 98 Second Edition (Tweede Editie) en zal naar verwachting volgend jaar worden opgevolgd door Windows Millennium (dat is de huidige codenaam).

Windows NT is bedoeld voor het bedrijfsleven. Hiervan is versie 4 de meest recente (service pack 6). Misschien nog dit jaar, maar waarschijnlijk volgend jaar komt de opvolger, Windows 2000 uit. Van Windows NT zijn twee versies: server en workstation.

Windows NT Workstation is de versie die de werknemers van een bedrijf op hun computers hebben staan. Je zou hem kunnen vergelijken met Windows 95, maar heeft minder toeters en bellen en is daardoor stabieler.

Windows NT Server wordt, zoals de naam al zegt, alleen op servers gebruikt. Een server is een centrale computer binnen een bedrijf. Daarop worden vaak alle bestanden van het bedrijf op opgeslagen (wie kent niet de bekende F-

schijf?). Ook kan een Windows NT Server andere taken verrichten zoals het verwerken van e-mail of het draaien van een database.

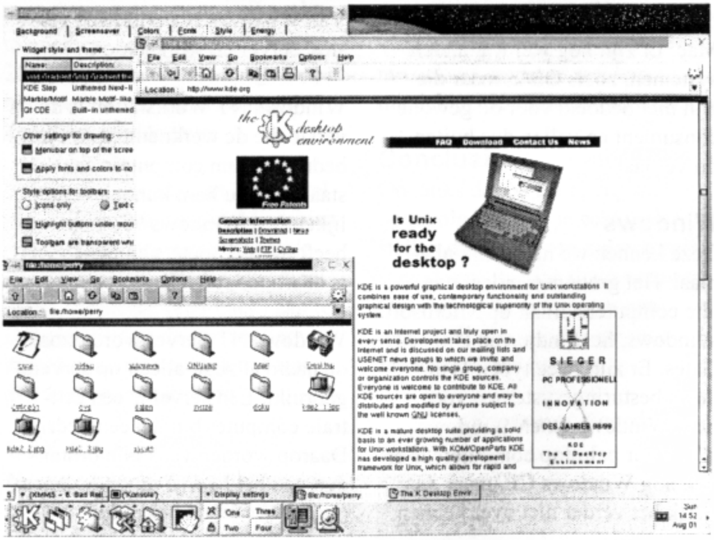
Unix

Iedereen heeft er wel eens van gehoord, maar wat het nu precies is en doet, dat is een stuk minder bekend. Over Unix hangt nog altijd een beetje een waas van mysterie. In discussies over de voors en tegens van Windows wordt vaak geroepen dat Unix zus en zo wel goed doet. Waarom gebruikt dan niet iedereen Unix als het inderdaad zo goed is?

Om te beginnen is Unix een verzamelnaam voor een heleboel verschillende besturingssystemen, zoals Solaris, AIX, System V, FreeBSD en het tegenwoordig erg populaire Linux.

Unix systemen zijn meestal tekstgeoriënteerd (net zoals MS-DOS). Een grafische omgeving (X-Windows) moet apart geïnstalleerd worden (zoals vroeger bij DOS/ Windows 3.x). Unix is al heel oud. Het is in het begin van de jaren 70 ontstaan in de Bell Laboratories (*noot: dit even uit m'n hoofd; is niet gecheckt*). In de loop der jaren zijn er talloze varianten ontstaan. Het belangrijkste onderdeel van Unix is de kernel. Dit is de kern van het systeem en bepaalt in belangrijke mate de mogelijkheden en de stabiliteit van het besturingssysteem. Maar aan een kernel zonder hulpprogramma's heb je niets. Je zou niet eens commando's kunnen invoeren of programma's kunnen starten. Zeer veel hulpprogramma zijn voor meerdere Unix systemen uitgebracht. Daarom werken veel Unix systemen min of meer hetzelfde.

Linux is een wat aparte Unix variant. Linux is begonnen door de Fin Linus Torvalds. Het is in de loop der jaren uitgegroeid van



Een schermafbeelding van X-Windows, de grafische schil van Linux. Deze afbeelding toont de grafische schil KDE.

	Windows 98	Windows NT 4	Windows 2000	BeOS	MacOS	Unix	Linux
Gebruikersgemak	++	+	++	++	++	-	-
Grafisch/Tekst	+/+	+/+	+/+	+/+	+/-	+(*)/-	+(1)/-
Doelgroep (C=consumenten, B=bedrijven)	C	B	B	C/B	C	B	B
Software aanbod	++	++	++	-	+	-	-
Multimedia mogelijkheden	++	+	++	++	++	- (**)	+ (2)
Internet functionaliteit	++	++	++	++	++	++	++
Beschikbaarheid gratis software	++	+	+	+	-	-	++
Prijs OS (+=duur, -=goedkoop)	+	++	++	+	+	++	-
Installatiegemak	++	+	+	++	++	-	-/+ (3)
Hardware ondersteuning	++	+	+	-	+	-	-/+ (4)
Systeemeisen (+=hoog, -=laag)	+	++	++	+	+	+	-
Geschikt voor games	++	-	-	-/+ (5)	+	-	-/+ (5)
Stabiliteit	-	+	+	?	-	++	+/++

(1) = optioneel
(2) = multimedia ondersteuning optioneel. Weinig/geen standaarden.
(3) = hangt van distributie af, maar technische kennis blijft onontbeerlijk.
(4) = vaak beta drivers of standaard drivers. Lastig te vinden en te installeren.
(5) = technisch wel geschikt, maar slechts weinig games beschikbaar

een simpel amateuristisch systeempje tot een poplulair, stabiel systeem waar Bill Gates nog wel eens wakker van ligt. Linux is begonnen door Linus, maar met de hulp van honderden programmeurs uit de hele wereld uitgegroeid tot een volwassen besturingssysteem. Een belangrijk kenmerk van Linux is dat het in principe gratis is.

Goed, als Unix dan zo mooi en uitgebreid en stabiel is, waarom gebruikt niet iedereen dat dan? Nu, dat is heel simpel: Unix is ingewikkeld. MS-DOS, waar veel mensen toch problemen mee hadden om dat rare commandotaaltje te leren (leve Norton Commander), is een makkie vergeleken met Unix. Je moet een redelijk gevorderde computeraar zijn om met Linux aan de slag te gaan en er ook werkelijk iets mee te kunnen doen.

Unix systemen zijn er overigens voor zeer veel processoren. Windows draait alleen op Intel-compatible (x86) systemen, maar Unix varianten zijn er ook voor PowerPC, Mac, RISC, Sparc, Alpha, MIPS en vele anderen.

Mac

De Apple Mac is er in vele gedaantes. De laatste serie bestaat uit de iMac (wie kent die zuurstokkleurige monitortjes niet?), de iBook (zuurstokkleurige notebook) en de G4 (zuurstokkleurige desktop computer). Het besturingssysteem van de Mac is het MacOS. Het MacOS is een grafische omgeving. Sterker nog, er is

niet eens een tekstmode (zoals DOS). Het gebruiksgemak van de Mac is hoog, maar de stabiliteit is net zo goed (misschien zelfs minder) als van Windows. In technisch opzicht loopt MacOS achter ten opzichte van andere systemen. Dingen die andere systemen (zelf Windows) al jaren hebben kent MacOS pas sinds kort of helemaal niet. Bijvoorbeeld, Windows 3 gebruikte pre-emptive multitasking, wat in Windows 95 vervangen is door echte multitasking (het gelijktijdig draaien van meerdere programma's). MacOS gebruikt nog steeds het oude pre-emptive multitasking). De internet mogelijkheden van de Mac hebben de laatste tijd veel aandacht gekregen. Grappig is wel dat Internet Explorer voor de Mac (inderdaad, van Microsoft) de beste browser is voor het systeem (of je moet van Netscape houden, maar die crasht op MacOS net zo gemakkelijk als op andere besturingssystemen).

Wat nog meer?

De drie belangrijkste besturingssystemen hebben we nu kort besproken. Er is sinds een paar jaar echter nog een alternatief: BeOS. BeOS had de opvolger van het MacOS moeten worden, maar dat is op het laatste moment niet doorgegaan (centenkwestie). BeOS was in eerste instantie dus voor Mac computers ontwikkeld, maar nu is het Intel platform het belangrijkst geworden omdat er nu eenmaal vele malen meer Intel dan Apple computers zijn. Bijzonder van BeOS is, dat het de grafische omgeving en het gebruiksgemak van het MacOS en Windows heeft, maar tevens een op Unix gebaseerde kernel met bijbehorende tekstmodus. Het systeem is dus zowel voor de gewone gebruiker als de gevorderde hacker geschikt. BeOS wordt het multimedia OS genoemd, omdat bij de ontwikkeling het gebruik van multimedia centraal staat. Of BeOS het OS van de toekomst wordt, valt nu nog niet goed te zeggen omdat er nog geen bekende applicaties voor BeOS zijn herschreven waardoor vergelijking mogelijk wordt.

De pinguin in het midden is Tux, de mascotte van Linux.

Conclusie

Moet u nu naar de winkel rennen voor een Linux, NT of BeOS pakket? Zeker niet. Weet waaraan je begint. Als je geen goede reden hebt om een ander OS te installeren, doe dat dan niet. Voor het installeren van een ander OS heb je meestal flink wat technische kennis nodig en ook flink wat vrije tijd. Even voor de duidelijkheid, MacOS kan je natuurlijk niet op een gewone pc installeren, daar moet je een Mac voor kopen. Een goede tip: controleer eerst of je pc wel geschikt is om het besturingssysteem te draaien. Vooral Linux en BeOS zijn erg kieskeurig. Ga je na dit verhaal een ander OS installeren: veel plezier ermee! Zoniet, dan veel plezier met Windows.

Arjan Steenbergen

En er was **gratis Internet...**

Binnen een mum van tijd was het dan eindelijk ook in Nederland gewoon: internetten zonder duur abonnement. In de Amerika en Engeland is het al bijna gewoon maar wij hebben er een tijdje op moeten wachten. Maar dan hebben we nu dan ook een keuze uit vele providers die ons 'gratis' Internet willen aanbieden.

Gratis en gratis

Het gratis surfen is helaas nog niet echt gratis want je moet nog steeds de telefoonrekening betalen, maar van het provider-abonnement van minimaal 200 gulden per jaar zijn we af. Alhoewel er nog steeds de mogelijkheid bestaat om een abonnement te nemen. Onder het mom van 'het snelste netwerk van Nederland' en 'gratis helpdesk' probeert men nog wat verloren zieltjes te bekeren tot een prijzig abonnement. Maar van een snelheidsgarantie willen de providers niets weten.

Wel zijn er nog een aantal 'gratis' providers die eenmalig een klein bedrag vragen voor de lidmaatschap. Maar meer dan 20 gulden is dat niet. Het zou wel vreemd zijn om een 'gratis' internet pakket te kopen voor 200 gulden?!?

Snelheid op het net

Ik zit nu al een aantal maanden bij de provider WISH en ik kan niet klagen over de snelheid. Daarvoor heb ik een tijdje bij WorldAccess gezet. Ik kan echter weinig verschil in snelheid merken tussen het gratis surfen en het betaald surfen. In de 'dure' uren is het allebei net zo snel en in de 'goedkope' uren (na 8 uur 's avonds) is het allebei net zo traag. Als er echt een flink verschil tussen de snelheid zou hebben gezeten, dan zou het misschien wel de moeite waard zijn geweest om een abonnement te nemen. Maar bij gelijke snelheid kan je net zo goed een gratis provider uitzoeken. Ik heb een tijdje geleden ook een gratis abonnement bij WorldOnline aangevraagd. Ook daarbij kan ik weinig snelheidsverschil waarnemen als ik het met WISH vergelijk. Ook de laatste test met ZONNET wijst geen spectaculaire verschillen uit.

Helpdesk

Dit is een dure grap bij de gratis providers. De meeste helpdesken zijn dure betaallijnen waar je zo'n gulden per minuut kwijt bent. Maar met de huidige software is het vaak geen probleem om moeiteloos een verbinding te maken. Je moet echter niet met de instellingen gaan spelen om het onderste uit de kan te willen halen want dan kan het wel eens fout gaan.

Zelf heb ik geen problemen ondervonden om de software te installeren dus dan heb je ook geen helpdesk nodig. En mocht je wel problemen hebben dan is het misschien eenvoudiger om er iemand uit de vriendenkring bij te halen. Dat de helpdesk 1 gulden per minuut kost is eigenlijk iets wat je niet echt af hoeft te schrikken want als je de helpdesk niet belt, kost het je ook niets.
Er zijn ook providers waar je tegen een eenmalige betaling een normale helpdesk service kan krijgen. Een aardige optie voor grote twijfelaars, pechvogels en brokkenpiloten.

Mailen

Sommige gratis providers bieden geen email aan (in een poging je als nog een abonnement aan te smeren), andere bieden je alleen webmail. En er zijn natuurlijk providers die gewoon alles hebben. Geen mail is eigenlijk geen probleem want je kan op verschillende plaatsen gratis een webmail account krijgen. De bekendste webmail site is Hotmail. Als je naar www.hotmail.com gaat kun je er een gratis email account krijgen. Je kan er alles mee wat je ook met een gewoon emailaccount kunt maar sommige losse email programma's kunnen er niet mee overweg. Je gebruikt een webmail programma dan ook vanuit je browser.

Het werkt simpel. Je gaat naar www.hotmail.com , voert password en naam in en je krijgt je mailprogramma voor je neus. Hierin kan je kijken of je nieuwe mail hebt gekregen en het desgewenst lezen. In het menu zitten ook alle mogelijkheden om zelf e-mail berichten te versturen. Ook attachments om een bestand met je mailtje mee te sturen, werken gewoon.

Het grote voordeel van webmail is dat je het vanuit veschillende locaties kan bekijken. Ik kan bijvoorbeeld zowel thuis als op school als mede in Japan gewoon naar www.hotmail.com gaan en er mijn email lezen. Je hoeft geen lastige verbindingen te maken, het enige wat je moet onthouden zijn je eigen email accountnaam en je password. Tevens is het een voordeel dat je bij wisselen van provider je webmail account bij bijvoorbeeld Hotmail nog steeds bestaat en dus niet verandert.
Een aantal andere gratis webmail sites zijn www.freemail.nl en www.dolfijn.nl.

Maar is sommige gevallen kan je gewoon terecht bij de gratis internetprovider voor een webmail-account. Het enige voordeel van een gewone mail account (vaak aangeduid met 'pop' of 'pop3') is dat alle losse mailprogramma's die er bestaan er gewoon mee werken. Simpel gezegd kunnen deze programma's je provider bellen, je mail ophalen en de verbinding weer verbreken. Je zit dus niet tijdens het typen verbonden via de telefoon. Schrijf je veel

emails dan kan dit kostenbesparend werken, maar stuur je maar af en toe een mailtje, dan maakt het weinig uit of je nu een gewone pop-mail account hebt of een webmail account. Je kan je mailtjes uit een webmail account trouwens ook gewoon kopieren en ze vervolgens offline lezen. Net als bij de helpdesks zijn er ook weer een aantal providers die een gewone account als extra service bij het gratis pakket verkopen.
Bij de niet-gratis providers worden vaak mogeljkheden zoals meerdere email adressen aangeboden. Maar afgezien van een apart emailadres per gezinslid of zakelijk gebruik zie ik het nut er niet zo van in. Niet genoeg nut om er 200 gulden per jaar voor te betalen.

Homepage

Op een enkele uitzondering na, WISH, is er geen mogelijkheid voor een eigen homepage. Bij WISH krijg je een 20 MB grote ruimte voor een homepage ter beschikking, maar zit je bijvoorbeeld bij ZONNET dan zijn er ook mogelijkheden om een homepage te plaatsen bij een zogenaamde 'free-hosting-site'. Dit werkt op hetzelfde principe als de webmail-sites maar dan voor homepages. Je kan er een homepage ruimte krijgen varierend van 2 tot 15MB, wat voor een gemiddelde homepage toch genoeg mogelijkheden biedt.
Bij de niet-gratis-provider krijg je natuurlijk wel gewoon een homepage die vaak groter dan 10MB is. Als je echt niet zonder homepage zou kunnen dan zou het wel een overweging zijn om een abonnement te nemen, mocht je (persoonlijke) bezwaren tegen WISH hebben.

FREELER

Lokaal inbellen

Zeker rond de grote steden is het mogelijk om lokaal in te bellen zodat de telefoonkosten enigzins binnen de perken blijven. Je zit dan dus gewoon lokaal te bellen, net zoals bij de gewone providers De kosten die je betaald voor 'gratis internetten' zijn dus feitelijk de telefoonkosten. (2 cent per minuut in de daluren en 6 cent in de piekuren.)

Vele provider maken altijd toegang

Een grappige bijkomstigheid van al die gratis providers is dat je er ook een aantal tegelijkertijd kunt installeren. Mocht de een bezet zijn, dan probeer je gewoon bij de ander in te bellen en mijn ervaring is dat dat vrijwel altijd werkt.

Wie betaalt de rest?

De kosten voor het gratis internetten worden op 2 manieren terug verdiend door de gratis-providers.

De eerste manier waarop de centjes om ons gratis te laten surfen binnen komen is de PTT. Voor een bepaald gebruik van de telefoonlijnen krijgt de provider een bonus. Des te meer gebruik van de lijnen, des te groter de bonus. Dus als mensen maar veel gebruik maken van het gratis internet, des te meer geld er binnen komt bij de providers. (*NvdR: een provider*

krijgt van 'zijn' telecombedrijf (KPN, Enertel, Versatel,...) een percentage van het bedrag aan telefoontikken dat zijn klanten opleveren).

De tweede manier waarop het gratis surfen gefinancierd wordt, is informatie. Het gedrag van gebruiker wordt (voornamelijk op de homepage van de provider) bekeken en daaraan kan men eventueel de verkoop van gerichte reclame-mogelijkheden aanbieden aan ander bedrijven. Ik zeg hier mogelijk want zelf heb ik hier nog nooit wat van gemerkt. Bij sommige providers kan je dit soort ongewenste mail blokkeren. Maar als je de gratis email account niet gebruikt, zal je er helemaal geen last van hebben. Persoonlijk heb ik nu niet echt het gevoel dat je bekeken wordt of dat je bedolven wordt onder de ongewenste mail (junk-mail). Moet je je email adres maar eens afgeven bij een paar malafide Amerikaanse internetsites, dan zal je je pas realiseren hoeveel mail je in een dag kunt krijgen. Maar om geen ongewenst mail in je gewone account te krijgen is het eenvoudigst om er maar een webmail account bij te nemen. (*NvdR: surfgedrag kan in principe ook worden bepaald door de logfiles van de routers van een provider. Het is technisch mogelijk om per (inbellend) telefoonnummer bij te houden wat iemand doet (welke sites er bezocht worden). Bezoekt iemand vaak Amazon.com, dan kan dat telefoonnummer interessant zijn voor een boekenwinkel. Of er ook daadwerkelijk op deze wijze informatie wordt verzameld is mij echter niet bekend, maar het is zeker wel een mogelijkheid*).

Geldklopperij

Waar een hype is, liggen gemene schurken op de loer. Wees gewaarschuwd! Ook in Nederland lopen er malafide zakenlui rond die denken snel een centje te slaan uit de gratis internet-hype. Een daarvan is 'Holland Explorer'. Die bieden 'internet zonder abonnement' aan. Hierbij hoef je ook geen telefoonkosten te betalen maar wat er in hele kleine letters staat is dat voor het gebruiken van hun diensten een bedrag van 25 cent per minuut in rekening brengen. Dat is nog wel 19 tot 23 cent duurder dan het PTT tarief. Het lijkt allemaal heel mooi als je het leest, maar je zou er bijna in trappen. Er is ook een hele bekende internetprovider die een 'business pakket' aanbiedt. Tegen een bedrag van zo'n 100 gulden mag je dan overdag 'gratis' surfen, maar zodra je buiten de vastgestelde tijden Internet gebruikt ben je, niet schrikken, 3,25 per minuut kwijt. Waar dat bedrijf het lef vandaan haalt om zulke tarieven te rekenen is mij een raadsel maar het zou verboden moeten worden. (*NvdR: zolang mensen het pakket gebruiken waar het voor bedoeld is, is er toch niets aan de hand?*)

Echt gratis surfen

Daarop is maar 1 antwoord mogelijk : dat zal nooit bestaan. Maar om van de telefoonkosten af te komen zijn er nog een aantal mogelijkheden.

De eerste is SuperWeb. Hierbij betaal je 35 per maand en maakt

Overzicht van de gratis providers

naam	adres	Inschrijf-kosten	Gewone email	webmail	homepage	helpdesk
ZONNET	www.zonnet.nl	nee	nee	ja	nee	Fl. 1.05p.m
Freeler	www.freeler.nl	Fl. 5,-	ja	nee	nee	Fl. 1.05pm
WISH	www.wish.nl	FL. 19,95	Fl. 35,- per jaar	ja	20MB	Fl. 1.00pm
TMF	www.tmf.nl	nee	ja	nee	2MB	Fl. 1.05p.m
World OnLine lite	www.worldonline.nl	Fl. 15,-	Fl. 50,- per jaar	ja	nee	Fl.1.05p.m
Wannadoo	www.wannado.nl	Fl. 19,95	ja	nee	20 MB	Fl. 1.05p.m
E-trade	www.etrade.nl	Fl. 19,95	ja	nee	??	Fl. 1.00p.m
FreeSurf	www.solcon.nl	Fl. 19,95	nee	nee	nee	Fl. 1.05p.m
Het Net	www.hetnet.nl	nee	ja	?	5MB	Fl. 1.00p.m
StudentenNet	www.studenten.nl	nee	ja	?	11MB	normaal
Dutch Index	www.dutchindex.nl	nee	ja	?	10MB	Fl. 1.00p.m
Uwnet	www.uwnet	nee	ja	?	5MB	Fl. 1.05p.m
Scarlet	www.scarlet.nl	nee	ja	?	15MB	normaal
Myweb	www.myweb.nl	nee	ja	?	2MB	Fl. 1.00p.m
12Move	www.12move.nl	nee	ja	?	nee	Fl. 1.05p.m
NokNok	www.noknok.nl	nee	nee	?	nee	Fl. 1.00p.m
FreeAccess	www.freeaccess.nl	nee	nee	nee	nee	Fl. 1.05p.m

*) Intussen zullen er nog wel een aantal providers bij gekomen zijn en de op dit moment beschikbare gegevens weer gewijzigd zijn, dus alles onder voorbehoud.

dan gebruik van een gratis 0800 nummer. Ik heb behalve wat berichten op het internet en in de krant hierover verder weinig vernomen. Mijn oordeel laat ik in het midden. (*NvdR: mijn ervaringen met 2 collega's zijn uitermate negatief.*) Het kan positief uitpakken als er inderdaad voldoende capaciteit bij Superweb is, maar in de informtie staan weer geen garanties dat je ook daadwerkelijk verbinding zal krijgen. Het kan dus ook zo zijn dat het een hele slimme zet is om veel mensen maar 35 gulden per maand te vragen met de illusie dat ze gratis kunnen internetten, terwijl ze misschien niet eens het internet op kunnen door een beperkt aantal lijnen bij de provider (*NvdR: bingo*).

De tweede mogelijkheid is internetten via de kabel. Ik moet toegeven dat het vergeleken met ISDN en de gewone telefoon erg rap gaat maar de kosten liegen er ook niet om. Precieze prijzen weet ik niet maar bij de introductie kwam het op meer dan 1700 gulden voor het eerste jaar en daarna jaarlijks zo'n 1400 gulden (NvdR: dit is inmiddels gezakt tot onder de 1000 gulden per jaar, zie www.eneco.nl). Geen misselijke bedragen voor een internet verbinding. Maar dan zijn de mogelijkheden ook een stuk groter dan bij een 'normale' verbinding. En misschien wel het mooiste, je hebt geen last meer van de telefoonrekening.

ZONNET

Om niet FreeRecordShop van haar hele voorraad ZONNET CD's te beroven ben ik maar eens gaan bellen met ZONNET voor een stapel cd'tjes. Na lang wachten was er dan eindelijk de doos met cd's. Als het goed is zit er bij elk

exemplaar van het clubblad een ZONNET CD zodat iedereen het gratis internet gewoon eens kan proberen. Alles is bij ZONNET gratis behalve de helpdesk dus houdt daar rekening mee! Mocht het bevallen dan kan je gewoon ZONNET blijven gebruiken en zo niet, het was toch gratis.

Conclusie

Probeer gewoon eens het gratis internetten uit om zo te bepalen of het wat is. Is het niets dan kan je alles laten zoals het is, maar werkt het afdoende dan is het een goedkoop alternatief voor een abonnement. Totdat Internet providers echt een garantie geven voor snel internetten in de drukke uren, denk ik peroonlijk dat je het beste af bent met een gratis abonnemt. Voor kreten zoals 'het snelste netwerk van Nederland' koop je niet veel als er geen bandbreedtegarantie aan vast zit. En zelfs dan kan je niet op tegen een goede kabelmodem of de internetverbinding bij mij op school. Daarvoor zullen we nog wel een tijdje moeten aanmodderen met onze 56K modems.

Bas Vijfwinkel

Belangrijk! Lees dit!

Clubzaken

Arjan stopt met clubblad
Ingelaste ledenvergadering

Arjan stopt...

Na bijna 10 jaar en 38 nummers lang het clubblad van M(P)CD gemaakt te hebben, hou ik het voor gezien. In die 10 jaar is het clubblad veel veranderd. Van een 12 of 16 pagina's, op de MSX met Dynamic Publisher gemaakt, met de hand geplakt en gevouwen, gestencild blaadje tot een op een Pentium II met Pagemaker gelayout, laserprinter uitgedraaid en gefotokopieerd mini-tijdschrift.

Dat het clubblad al zo lang gemaakt kan worden komt vooral door de vaste medewerkers, die al vanaf het begin hun onmisbare medewerking hebben verleend. Hierbij wil ik dan ook een drietal personen in het bijzonder bedanken voor hun inzet: Bas Vijfwinkel, Sandy Brand en Edgar van Waardenburg. Bedankt jongens! Zonder jullie was het niet gelukt. Maar ook anderen hebben in het verleden hun steentje bijgedragen (bijvoorbaat excuses als ik iemand vergeet): Arjan Kooy, Mark Sletterink, Hans Meijers, Wim de Moor, Fam. Schuit, Eric Blaak en Frank Druijf. Ook jullie bedankt!

Hoe verder?

Het maken van een clubblad op papier zoals dit in de huidige vorm gebeurd, kost erg veel tijd. Niemand in de club bleek de tijd en de mogelijkheden te hebben om op de huidige voet verder te gaan met het clubblad. Onze

drukbezette bestuursleden hebben echter een oplossing bedacht: we maken een electronisch clubblad!

Een electronisch tijdschrift hoeft, als je het goed opzet, niet zoveel tijd te kosten als het maken van een tijdschrift op papier. Het electronische tijdschift zal in HTML formaat (webpagina's) op diskette of cd-rom worden gezet. Deze kunnen dus met een Internet browser (Netscape / Internet Explorer) worden bekeken. Omdat er zeker op een cd-rom ruimte genoeg is, zou er ook software kunnen worden meegeleverd. Bijvoorbeeld demo's van de spellen die besproken worden. Hoe we de diskette of cd-rom precies op gaan zetten moet nog worden uitgewerkt, maar het idee is er alvast.

Arjan Steenbergen

Ingelaste bestuurs-vergadering

Op 7 Januari 2000 zal er, naast een nieuwjaarsreceptie, een extra ledenvergadering worden gehouden. Tijdens deze vergadering zal de (eventuele) toekomst van de club besproken worden. Het wordt dus een zeer belangrijke vergadering en we hopen daarom dat zoveel mogelijk leden aanwezig zullen zijn.

Aanleiding

Met ingang van het nieuwe jaar zullen twee van de huidige bestuursleden hun taken neerleggen. Het gaat om Eric Blaak (voorzitter) en Arjan Steenbergen.

Gezien dit feit en het feit dat het niet goed gaat met de club (ledenaantal, opkomst op clubavonden) wordt het de hoogste tijd voor een pittige discussie over het voortbestaan van de club.

- Moet de club nog wel verder gaan?
- Zo ja, met wat voor bestuur?
- Hoe kunnen we de club weer 'aantrekkelijk' maken?
  - o Andere lokatie?
  - o Andere avond?
  - o Minder avonden?
  - o Gezelligheidsavond i.p.v. verenigingsavond?
  - o Meer thema-avonden?
  - o Cursussen?
  - o Bestuur veranderen/verkleinen?
  - o Vereniging opheffen en er een gezelligheidsclub van maken?

Dit zijn enkele punten die aan de orde zullen komen. De precieze agenda kunt u lezen in de brief die bij dit clubblad zit bijgesloten. De bestuursleden die na het vertrek van Eric en Arjan overblijven zijn van mening dat er echt iets moet verbeteren in de club. Er moeten meer leden komen, het moet drukker worden op de clubavonden en er moet meer vanuit de leden gebeuren om het bestuur niet teveel te belasten. Als er niets veranderd, dan ziet het overgebleven bestuur geen lange toekomst voor onze club.

Komt allen!

Namens het bestuur,
Arjan Steenbergen

Toca2

TOURING CAR CHALLENGE™

OFFICIAL GAME OF THE AUTO TRADER RAC BRITISH TOURING CAR CHAMPIONSHIP

TOCA2

Minimum systeemeisen
- Windows 95/98
- Pentium 200 MHz (of vergelijkbaar)
- 32 MB RAM
- 55 MB vrije harde schijfruimte
- 4 speed CD-ROM speler
- Een door DirectX 6.0 ondersteunde 3D videokaart met 4 MB geheugen
- Een door DirectX 6.0 ondersteunde geluidskaart

Toca2 is nu niet bepaald een pakkende titel voor een spel. Als je voor het eerst de naam hoort, dan zegt dat je zeer waarschijnlijk niets. TOCA is een afkorting voor "touring cars". Dit is een spel dat al een tijdje uit is, maar niet echt bekend is, hooguit bij de echte liefhebbers van het genre. En dat is zonde! Waarom? Lees maar verder.

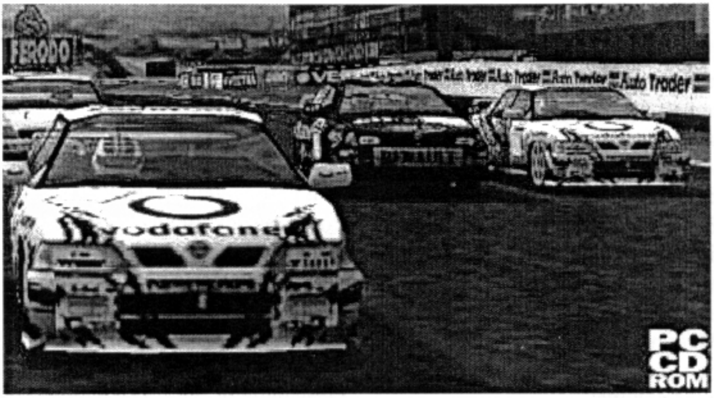
Het spel

Dit spel is een simulatie van de zogenaamde Britse Tourwagen Kampioenschappen. Dit is een raceklasse waarin auto's met een cilinderinhoud tot 2000 cc rijden, op diverse circuits in Engeland. Hierbij rij je in een team van twee auto's. Je hebt de keuze uit de volgende fabrieksteams: Audi (A4), Honda (Accord), Ford (Mondeo), Nissan (Primera), Peugeot (406), Renault (Laguna), Opel (Vectra) en Volvo (S40).

Hierbij is het de bedoeling dat je in de eerste plaats puntjes verzameld voor een gunstige positie in de eindklassering. Daarnaast moet je samen met je collega proberen zoveel mogelijk punten te verzamelen om de constructeurtitel voor je team te veroveren.

Zo'n race heeft de volgende standaard opbouw: Je begint met een kwalificatie. Hierbij mag je één ronde rijden, en moet je proberen de snelste tijd neer te zetten. Deze klassering bepaald de start volgorde bij het volgende onderdeel: de zogenaamde "sprintrace". Hierbij race je zo'n 3 ronden. De start is hierbij dus heel belangrijk, want in 3 ronden kan je gemaakte fouten bijna niet meer corrigeren. Voor deze sprintrace zijn de eerste punten te verdienen. Na de sprintrace, is het weer tijd voor een kwalificatie, maar ditmaal voor de zogenaamde "technical race". Hierbij moeten zo'n 15 ronden geracet worden, maar ben je verplicht minimaal 1 pitstop te maken. En hiervoor zijn dus ook weer punten te verdienen.

Dit doe je dus op diverse circuits en bij diversen weersomstandig-



heden. En pas op, want die weersomstandigheden willen nog wel eens om slaan. Ben je net lekker van start gegaan op je slicks, begin het te gieten. Dan is je auto niet meer te houden, dus moet je de pits in... daar gaat je positie !

GFX

Zodra je wilt gaan racen met dit spel, dan valt je gelijk op dat dit grafisch echt goed in elkaar zit. Dit begint al met een best wel mooie introvideo, maar ook de rest van het spel is niet verkeerd. Nu is het wel zo dat je verplicht wordt een 3D-kaart in je peeceetje te hebben, want anders doet dit spel het gewoonweg niet. Dus dan mag je wel even wat 3D geweld verwachten.

"The Ultimate Head to Head Racing Simulator"

De auto's zien er zeer realistisch uit. Schitterend gewoon. Opspattend water bij regenachtige races, de weerspiegeling van de lichten op een natte baan, rond vliegend grind als je even in de grindbak uitkomt, de pionnen die rondvliegen als je ze even aantikt, enz. Echt te veel om op te noemen. Vooral de schade die auto's oplopen is mooi gemaakt. Je ziet echt brokstukken rondvliegen, of bumpers die nog even blijven hangen en dan later er af vallen en je ziet deuken waar je wagen geraakt is. Alleen het zicht vanuit de cockpit valt een beetje tegen. Dat ziet er een beetje kaal en eenvoudig uit. Maar dat kan ook liggen aan het feit dat zo'n racewagen van alle luxe is ontdaan. Daarnaast moet je ook niet teveel verwachten van de circuits waar je op rijdt. Zo'n racecircuit is nu eenmaal vrij kaal en zo ook hier.

Echt gigantische special-effects hoef je hier ook niet te verwachten. Ook geen heftige crashes waarbij auto's honderd meter de lucht in geslingerd worden. Dit is gewoon geen arcadegame. Het is echt alleen maar realisme wat hier telt. Dit is weer eens een echte simulatie.

Besturing

Evenals bij de graphics is het ook

bij de besturing een en al realisme. Dat heeft wel als nadeel dat het vrij moeilijk is om met een toetsenbord te spelen. Je moet je stuurbewegingen goed doseren, want een iets te scherp ingestuurd bochtje resulteert in een pirouette. En zodra je in een slip raakt is je auto totaal niet meer in de hand te houden. Dus zou je eigenlijk met een stuurwieltje moeten spelen. Maar na een weekje of twee oefenen, dan lukt het met het toetsenbord ook wel.

Verder vereist iedere auto apart ook de nodige gewenning. Elke auto heeft zo z'n eigen specifieke rijeigenschappen en wegligging. Hier kan je wel enigszins mee variëren door de wageninstellingen die je kan doen. Maar toch is het best wel een zoektocht naar welke auto je het beste ligt en waarmee je kan winnen. En het zijn vaak niet de auto's met de meeste pk's die de races winnen.

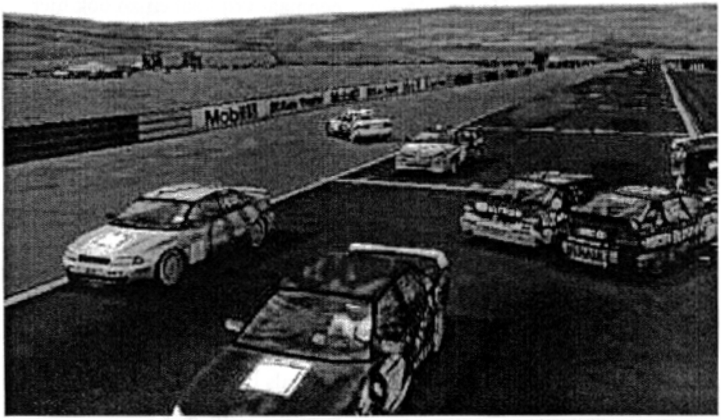
SFX

Ook de geluidseffecten zijn wel leuk gemaakt. Voor dat je aan een race begint (binnen een kampioenschap) krijg je een heel verhaal van een speaker te horen over het circuit en de weersomstandigheden. Verder geldt ook bij het geluid "het draait alleen om realisme". Er zitten dus weinig echt heftige geluidseffecten bij. En de muziek die in de menu's te horen is, dat is ook niet echt super. Een beetje eentonig zelfs.

Conclusie

Al met al is Toca2 dus een echte racesimulator. En wat voor een! Grafisch is dit spel echt super. Maar er is alleen één groot minpunt waar ik me steeds groen en geel aan erger. Als je na een race terugkeert naar de menu's dan krijg je keer op keer een Toca2-opstartscherm te zien, waarbij je verplicht wordt daar zo'n anderhalve minuut naar te gaan zitten kijken. Dat is dus vreselijk irritant. Maar als je je daar over heen kunt zetten, dan is dit spel echt een aanrader. Als je een liefhebber bent van racesimulaties, dan moet je dit spel toch echt een keer gespeeld hebben.

Edgar van Waardenburg



Klein, kleiner,... wel erg klein!

Alles wordt kleiner, computers vormen daar geen uitzondering op.

Maar soms wordt het toch wel erg klein, dat bewijst dit nieuws maar weer eens. Een of andere knutselaar heeft 's werelds kleinste webserver gemaakt. Als je op de foto's kijkt, dan kan je pas zien hoe klein hij echt is.

Deze webserver is kleiner dan een vingernagel maar is wel in staat via internet gegevens te ontvangen en verwerken, om je vervolgens de gevraagde informatie terug te sturen. Maar in plaats van een harddisk eraan te monteren heeft men ook het opslagmedium compact gehouden.

Er staat wel is waar niet bijzonder veel op maar stel je voor, alle apparaten aan het internet. Van broodrooster tot aquarium. Wat het nut van die toepassing zou zijn laat zich nog raden maar seriueze mogelijkheden zijn er wel te over.

De verbinding met de buitenwereld loopt niet via een netwerkkabel maar gewoon via de seriele poort. Voor degene die eens een kijkje willen nemen wat er allemaal aan bestanden op deze mini-server staat, kan gaan naar http://www-ccs.cs.umass.edu/~shri/iPic.html. Ook voor de verder technische details kan je daar terecht.

Bas Vijfwinkel

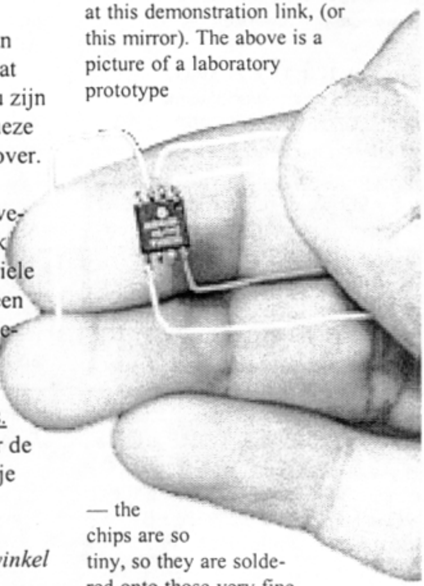
IPic - A Match Head Sized Web-Server

The single chip computer in the picture runs the iPic web-server, the world's tiniest implementation of a TCP/IP stack and a HTTP web-server. The chip above is a complete micro-computer, and it includes all components of a complete computer on a single tiny micro-chip (this includes the CPU, memory, serial port and clock oscillator).

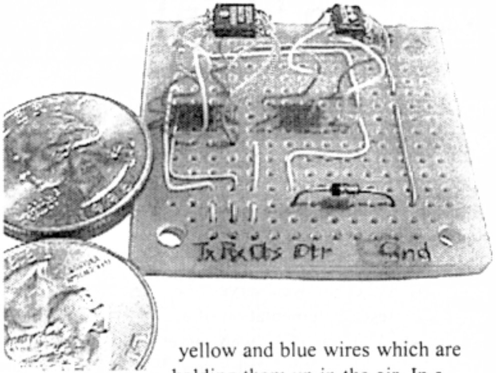
The chip is connected directly to an Internet router, which is essentially the same as an Internet connection from an ISP.

Parts of the iPic web-server

This is a close-up picture of the iPic web-server that you can connect to at this demonstration link, (or this mirror). The above is a picture of a laboratory prototype



— the chips are so tiny, so they are soldered onto those very fine



yellow and blue wires which are holding them up in the air. In a final production verison, the chips can be directly bonded to a circuit board, and the entire web-server can fit in an area the size of a match-head.

The chip on the left is the iPic micro-computer, based on a PIC 12C509A, in a tiny 8-pin SO8 package. The chip to its right is a 24LC256 EEPROM chip — it holds all the files that the iPic web-server serves out — this is roughly like the hard disk on a regular sized computer. The tiny component at the bottom serves as the power-supply regulator.

The tiny IPic TCP/IP stack

It is based on the world's smallest implementation of a TCP/IP stack — which is implmented on a small 8-pin low-power microcontroller .. using a mere 512 words of program ROM. If IPic can fit in a PIC, it can fit in just about anything. The TCP/IP code itself fits in about 256 bytes (12-bit), and the rest is some extra salt-and-pepper and miscellaneous code.

The chip is a PIC 12C509A, running at 4MHz (Internal RC clock), implementing the IPic tiny TCP/IP stack, a HTTP 1.0 compliant web-server, a simple telnet server (for editing files on the chip), a 24LC256 i2c EEPROM. This is true real TCP/IP: Despite its small size, this wee tee cee pee is a true implementation of very carefully hand-packed TCP/IP stack. It is compliant with all applicable requirements of RFC-1122, Host Requirements Document, the current standard which all implementations of TCP/IP on all hosts on the Internet are required to meet in order to be connected to the Internet.

The Tiny Web-Server Serves Many Files

Running over this tiny TCP/IP stack, this chip includes a web-server, which I do believe to be the smallest web-server — in physical size as well as in code-size. Also included is a real filesystem to manage multiple files on a tiny EEPROM chip, and some miscellaneous management code. All of this adds another 256 instructions. (This still leaves about half the micro-processor available for whatever apps you may desire — ie. user code.)

How iPic connects to the Net

The iPic web-server is connected directly to a router running SLIP at 115200bps. There is no intermediary host, no protocol converter, no proprietary magic, ... no sleight of hand. All the packets from your client are processed direcly on the PIC, and all the web-files, pictures, java applets, sound and PostScript files on the web-server are all served directly from the PIC chip.

At 115200bps, the web-server should be able to service about 7200 hits per hour, give or take some. The code itself spends most of its time sitting in the UART which is implemented by bit-banging.

Source: the iPic website and edited to fit in this small space.